

# Gráfica digital, experiencia estética y diseño.

*"Sin libertad de criticar, no hay elogio halagador", decía Beaumarchais. Pero sin libertad de criticar la técnica tampoco hay progreso técnico, sino sólo condicionamiento...y cuando este condicionamiento se vuelve cibernético, como es el caso actual con las nuevas tecnologías, la amenaza se vuelve considerable."*

*Paul Virilio.<sup>1</sup>*

Qué es lo que nos proponemos designar como gráfica digital.Cuál es la noción que subyace bajo tal concepto. Probablemente nos estamos refiriendo a una actividad que involucra ciertos procesos o bien a ciertos productos que hacen que sea necesaria tal denominación. Por cierto, el hecho de que tanto los procesos y productos gráficos existieran antes de la tecnología digital, hace que el uso de la expresión gráfica digital, insinúe algún tipo de cambio en cualquiera de las dos instancias, (la del proceso o la del producto) que justifiquen esa adjetivación particular; esa denominación que singulariza un tipo de gráfica diferente.

¿Cuál es esa diferencia? Podría ser por un lado una transformación del proceso en el que aparece una mayor potencia operativa (más velocidad y sustitución de técnicas que abandonan su condición artesanal y comienzan a ser llevadas a cabo por la máquina.)

También podría tratarse por otro lado, de la consideración de una nueva dimensión del producto en el cual se trasciende el soporte material y se considera producto gráfico a una página web, o la señalización de algún tipo de ambiente virtual, por ejemplo.

Estas disquisiciones que hacemos en lo conceptual, son necesarias, en tanto, de no hacerlo, podríamos estar legitimando una categoría o una clase en forma espontánea sin reflexionar en aquello que da lugar a la misma, es decir: qué paradigma sirve como marco a esta idea de una gráfica digital.

El designar una clase como gráfica digital, implica establecer una diferencia con otras modalidades dentro de la gráfica en general. Nos cuestionamos: cuál es la singularidad del caso, ya sea concebida en cualquiera de las dos hipótesis, la de proceso o la de producto. En la hipótesis de que lo gráfico sea tal, según el tipo de producto de que se trate, nos preguntamos si puede hablarse de gráfica cuando la imagen está aún en estado digital.

Básicamente, tanto si la cuestión se centra en la asistencia del ordenador para el diseño gráfico o bien si se trata de la consideración de un producto gráfico que a cambiado en lo esencial, la cuestión sobre la que vamos a reflexionar, en la dimensión del diseño, es de orden estético, ya sea que consideremos la instancia de la creación como de la recepción de los referidos productos.

La experiencia estética obedece más a la innovación tecnológica, a su novedad, que a una operativa singular; la que caracteriza la dimensión creativa del diseño. Ciertamente hay un veloz decaimiento del potencial de estas experiencias que se originan a partir del recurso tecnológico innovador.

Pongamos por ejemplo el uso del morphing en "Black & Withe", videoclip de Michael Jackson, o aquel corto publicitario difundido para la prevención del Sida, que llegaron a tener un impacto estético singular y que hoy día han pasado a un segundo plano a partir de que se diera el uso generalizado de dicho recurso. Veremos que este fenómeno tiene lugar al nivel de toda innovación técnica. Si pensamos en la introducción de la pintura al óleo por parte de los pintores flamencos, técnica la cual permite realizar una mejor representación en el cuadro, de las diversas materias que conforman el modelo, lo que no era posible con otras técnicas, (es común en la pintura al fresco que la textura de la piel se represente de modo que no puede diferenciarse de la tela u otros materiales, etc.). Entonces esta innovación, la pintura al óleo, permitió distinguir en la realización, el terciopelo de la seda, del cristal, del metal, etc..

Debemos aclarar que cuando nos referimos a la experiencia estética, nos referimos a ella como un tipo particular de experiencia dentro de la experiencia generalizada, entendida como una discontinuidad en la linealidad racional del tiempo<sup>2</sup>, según la concepción benjami-

**Fernando Martínez Agustoni**  
**Rita Soria González**

niana de shock o el stoss de Heidegger<sup>3</sup>

Igualmente puede concebirse como acontecimiento que tiene lugar en los intervalos o campos generados entre elementos relacionados operativamente.<sup>4</sup>

El rendimiento en términos de choque o experiencia estética de una realización, depende entre otras cosas de la relación entre el tiempo operativo de la realización y el tiempo de recepción. En este sentido, las nuevas tecnologías incrementan esta relación en tanto hay operaciones que son fuertemente aceleradas. Esta aceleración no se da en la dimensión creativa, dimensión en la cual situamos la operatividad de orden estético, la que no puede ser realizada por el ordenador, tal vez sí facilitada por ejemplo en la velocidad de suministro de información, o en la velocidad de ejecución de las operaciones inherentes a ella.

La operatividad estética, que tiene lugar en la virtualidad de los gestos artísticos, es reproducida en los ordenadores pero es prefigurada por el artista o el diseñador. En esta dimensión de la operatividad estética, el ordenador no puede sustituir al individuo. Sin duda, es el arte o la creación artística quienes subsidian al diseño en la dimensión de la operatividad estética.

Cierto es que en las operaciones estéticas cyberespaciales, al igual que en las diversas manifestaciones del arte contemporáneo, encontramos, por un lado, acontecimientos de orden estético de naturaleza aurática, basados en la reproductibilidad, apropiación y otras versiones de operación con la imagen como ready-made, lo que configura una reproducción de la de la operatividad estética de la institución artística tradicional. Por otro lado, modalidades que se pretenden diferenciadas en las que: los procesos auráticos mutarían, en tanto desaparece el concepto de original como objeto material que respalda la versión reproducida; o como versión de obra que pertenece a un artista único. Esto es lo que el arte ha venido anunciando desde sí mismo, ya sea: mediante las apropiaciones que desde Duchamp a Sherry Levin actuaron firmemente en detrimento de la originalidad de la (desde L.H.O.O.Q. de Duchamp, hasta la copia fiel de un Matisse que hace Levin), en la crisis del objeto de arte, en la desmaterialización del arte.

En cuanto a las operaciones de contextualización y descontextualización, o bien las que implican la participación activa del receptor, introduciéndose o transformando este último la propuesta original, podemos decir que ya se adelantaron, tanto el minimalismo como las distintas modalidades de arte conceptual, de arte interactivo, etc..

En cualquier caso, el acontecimiento estético, tiene origen en una imaginación, que desarrolla la operatividad estética, en un soporte que aún no presenta equivalentes tecnológicos y es inherente al diseñador o al artista. No es difícil llegar a la sospecha de que la tecnología pretenda subsidiar estas capacidades avanzando sobre la capacidad de decisión del diseñador, encontrándose finalmente con una capacidad operativa extramaquínica.

Esto quiere decir; ni más ni menos, que los gestos artísticos son naturalmente la realidad virtual propiamente dicha, y esta es representada en la temporalidad del medio utilizado por el creador. La aparente actualización en tiempo real de nuestras representaciones virtuales, a través de las nuevas tecnologías no es más, por ahora, una representación de ellas en un tiempo tecnológico. Un sueño tecnológico de realización en tiempo real.

Por otro lado, la operatividad estética en la creación aparece como una variante de la estética de la recepción, y por tanto nunca puede radicarse en lugar alguno que no sea lo más próximo a el receptor, o sea el creador, en definitiva, el ser humano. El creador es receptor en tal instancia y en la creación prefigura y selecciona en una postura que se aproxima a la del receptor; luego de ello, tiene lugar la ejecución en el medio elegido.

Dentro de las posibilidades de especulación que se abren a partir de las ideas que hemos formulado, nos ocupa la forma en que esto se proyecta en la formación de un diseñador; en la concepción de su currícula, de su perfil profesional. En el proceso de proliferación de ofertas para la formación de diseñadores en los últimos años se advierte más que un auge del diseño, un auge de nuevas tecnologías a él aplicadas. De hecho la mayoría de las ofertas se orientan al diseño gráfico.

En consecuencia con lo que hemos expuesto, la formación del diseñador se orienta no sólo al reconocimiento y uso de las nuevas tecnologías sino al desarrollo de las capacidades operativas en el espectro de las diversas disciplinas que subsidian al diseño, noción que trasciende las técnicas utilizadas. Fundamentalmente queremos referirnos a la operatividad estética en virtud de la proyección cultural, social y ciertamente económica, como no podría ser de otra manera en una cultura de la imagen como la actual. Dicho de otra manera un

diseñador no es un operador de un determinado software aunque haya proliferado una concepción vulgar que promueve esta creencia.

Y lo que es más, no sería difícil probar que los perfiles del operador y del diseñador pueden llegar a diferir enormemente, en actitud, aptitud y otros factores que configuran dicho perfil.

El hecho de no advertir tales diferencias produce ciertos impactos a los que intentamos enumerar a continuación.

- a. Confundir un buen operador o conocedor de un software con un buen diseñador como decíamos.
- b. Favorecer la estética de la máquina; fenómeno análogo al que conlleva la revolución industrial.
- c. Consecuentemente favorecer algunas modalidades de prefiguración.
- d. Generar el detrimento de las operaciones estéticas extramaquínicas.
- e. A subsumir cuestiones ergonómicas o funcionales a las posibilidades de un software. Piénsese con relación a este punto, en la posibilidad de alterar los cuerpos de la tipografía, que ofrecen los softwares de uso gráfico transformando las relaciones entre forma y contraforma en el texto impreso.

La producción maquínica de subjetividad, según nos dice Félix Guatari a propósito del diseño asistido por ordenador, puede actuar tanto positivamente como negativamente.

Dice este autor: "...hay que cuidarse de cualquier ilusión progresista o de cualquier visión sistemáticamente pesimista... existe una actitud antimodernista consistente en rechazar en bloque las innovaciones tecnológicas, especialmente las ligadas a la revolución informática". Lo positivo o negativo lo vincula Guatari a la forma en que esto se articule con las conformaciones<sup>3</sup> colectivas de enunciación.

"Lo mejor" dice Guatari "es la creación, la invención de nuevos Universos de referencia; lo peor, la masmediatización embrutecedora a la que millones de individuos están hoy condenados... las evoluciones tecnológicas, aunadas a experimentaciones sociales en estos nuevos ámbitos, tal vez puedan libramos de la etapa opresiva actual y hacernos entrar en una era posmediática caracterizada por una reapropiación y una resingularización en la utilización de los medios de comunicación."

Este planteo de Guatari nos resulta una razonable conclusión, pudiendo resultar un punto de partida para más y mejores reflexiones que la nuestra, a propósito de un tema que propusimos aparentemente como estético por ser fundamentalmente ético.

1 Paul Virilio, *Cibermundo: una política suicida*. Dolmen, Santiago, 1997

2 Arte, tiempo e identidad, Curso de Posgrado dictado por el Dr. Pere Salabert en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad de la República, 1994.

3 Ambos se traducen como choque, del inglés y del alemán respectivamente. (Váttimo, en su ensayo *El arte de la oscilación en La sociedad transparente* Paidós, Barcelona, 1994).

4 Bernardo Pinto de Almeida en su artículo: "Para una teoría del ready-made" (Lápiz, Marzo-Abril, 1993)

5 Según Irene Agoff traductora al español de *Caósmosis* de F. Guatari en su versión de Ediciones Manantiales, Bs.As., 1996. Conformaciones es la acepción que asume la traductora, de las posibles traducciones de la expresión *agencement*. Otras acepciones podrían ser: arreglos, disposición, organización, ordenamiento.